

JEU DE RÔLE NAHEULBEUK

LES FICHES POUR LE MAÎTRE : ORIGINES ET MÉTIERS DES HÉROS V.2.0

RÉSUMÉS DES ~~NAINES~~ PERSONNAGES – ORIGINE

Note importante : une fois le personnage créé, et lorsque ses origines et métiers ont été choisis, le joueur doit choisir 2 COMPÉTENCES optionnelles dans l'une ou l'autre de ses fiches (métier, origine). S'il n'a pas de métier il ne choisira bien sûr que dans sa fiche d'origine. Il peut choisir deux compétences dans la même feuille, ou une dans chaque, et ce sera ainsi pour les niveaux suivants.

Les valeurs maxi « naturelles » concernent les valeurs de bases, elles peuvent bien sûr être modifiées par du matériel.

HUMAIN, L'AVENTURIER DE BASE

Aucun score minimum dans les caractéristiques de base. C'est le choix que tout le monde peut faire.

L'humain de base peut utiliser n'importe quelle forme de magie sur parchemin, objet ou enchantement. Il peut également choisir n'importe quelle profession, et s'il n'en choisit pas il peut sélectionner de base deux compétences au choix - sauf "Appel du sauvage".

Restriction :

- aucune

EV initiale : 30

BARBARE, L'AVENTURIER BOURRIN DES STEPPES

FO minimum : 13 et COU minimum : 12

Le Barbare a une endurance très élevée. Il n'aime pas tout ce qui est compliqué. Il résiste au froid, au chaud, à la douleur.

Restrictions :

- n'utilise pas la magie sauf sur arme enchantée
- n'utilise pas d'arbalète
- n'utilise pas d'armure complète ou d'armure enchantée
- n'utilise pas de bouclier

EV initiale : 35

AT/PRD initiales : le Barbare est bourrin, il a +1 en ATTAQUE et -1 en PARADE en début de carrière

Compétences de naissance : AMBIDEXTRIE, SENTIR DES PIEDS, TÊTE VIDE, CHERCHER DES NOISES

Compétences au choix : armes de bourrin, tirer correctement, bourre-pif, intimider, pister, escalader, nager, chevaucher, truc de mauviette

NAIN

FO minimum : 12 et COU minimum : 11

Les Nains ont les bras plus courts que les humains et que les autres créatures et n'ont pas le même sens de l'équilibre, ni le même centre de gravité. Cela leur pose des problèmes pour ce qui concerne l'utilisation d'un certain nombre d'armes. On considère donc que les armes à 1 main des humains sont des armes à 2 mains pour les Nains (ils ont donc +1 aux dégâts) et qu'ils ne peuvent pas manier les vraies armes à 2 mains. Les Nains eux-mêmes fabriquent des armes spécialement étudiées (haches et marteaux d'artisan Nain, ou Durandil) qu'ils peuvent manier à 1 main (ils peuvent ainsi en prendre une dans chaque main, ou utiliser un bouclier avec). En conséquence, la compétence "armes de bourrins" ne sert à rien pour les Nains.

Restrictions :

- n'utilise pas la magie sauf sur arme ou protection enchantée
- n'utilise pas d'arc ou arbalète
- n'utilise pas les armes à 2 mains "humaines"

EV initiale : 35

Compétences de naissance : INSTINCT DU TRESOR, RADIN, APPEL DU TONNEAU, PÉNIBLE

Compétence au choix : fariboles, appel des renforts, arnaque et carambouille, bourre-pif, chercher des noises, chouraver, truc de mauviette, bricolo du dimanche, forgeron, méfiance

HAUT ELFE

CHA minimum : 12 et AD minimum : 12, INT minimum : 11 - FO naturelle maximum : 12

Excellente vue, nyctalopie moyenne. Oïe plus développée que la moyenne.

Restrictions :

- ne peut utiliser les armes à 2 mains
- transport de charge limitée à 10 kilos
- n'utilise pas d'armure supérieure à PR4 (sauf magique)

EV initiale : 25

+1 CHA par niveau jusqu'au niveau 3 inclus (en plus de l'augmentation standard)

Compétences de naissance : TOMBER DANS LES PIÈGES, RUNES BIZARRES

Compétences au choix : jonglage et danse, premiers soins, tirer correctement, nager, chevaucher

DEMI-ELFE (D'HUMAIN ET ELFE)

CHA minimum : 10 et AD minimum : 11

Excellente vue, non nyctalope.

Restrictions :

- ne peut utiliser les armes à 2 mains
- transport de charge limitée à 15 kilos
- n'utilise pas d'armure supérieure à PR5 (sauf magique)

EV initiale : 28

Compétences de naissance : APPEL DES RENFORTS, CHOURAVER, MÉFIANCE

Compétences au choix : tirer correctement, nager, chevaucher, escalader, mendier et pleurnicher, bricoler du dimanche, fouiller dans les poubelles

ELFE SYLVAIN

CHA minimum : 12 et AD minimum : 10 - FO naturelle maximum : 11

Peut utiliser n'importe quelle forme de magie sur parchemin ou enchantement.

Excellente vue, bon odorat, nyctalopie totale.

Restrictions :

- pas d'aptitudes à la magie
- ne peut utiliser les armes à 2 mains
- transport de charge limitée à 10 kilos
- n'utilise pas d'armure supérieure à PR4 (sauf magique)

EV initiale : 25

+1 CHA par niveau jusqu'au niveau 3 inclus (en plus de l'augmentation standard)

Compétences de naissance : TOMBER DANS LES PIÈGES, CHEVAUCHER, TIRER CORRECTEMENT, PREMIERS SOINS, NAÏVETÉ TOUCHANTE

Compétences au choix : jonglage et danse, nager, pister, déplacement silencieux, tête vide, comprendre les animaux

ELFE NOIR

AD minimum : 13, INT minimum : 12 - FO naturelle maximum : 12

Excellente vue, nyctalopie totale, oïe très développée.

Restrictions :

- ne peut utiliser les armes à 2 mains
- ne peut utiliser les boucliers
- transport de charge limitée à 15 kilos
- n'utilise pas d'armure supérieure à PR3 (sauf magique)

EV initiale : 25

Compétences de naissance : AGORAPHOBIE, DEPLACEMENT SILENCIEUX, TIRER CORRECTEMENT

1 compétence au choix : pister, escalader, runes bizarres, forgeron, méfiance, chouraver, ambidextrie, frapper lâchement

ORQUE

FO minimum : 12 - INT naturelle maximum : 8, CHA naturel maximum : 10

Excellent odorat : peut flairer le sang ou le danger à 50m. Mauvaise vue, mais nyctalopie totale.

Restrictions :

- n'utilise aucune forme de magie
- n'utilise pas d'arbalète ou d'armes complexes

EV initiale : 35

AT/PRD initiales : l'orque est bourrin, il a +1 en ATTAQUE et -1 en PARADE en début de carrière

Compétences de naissance : SENTIR DES PIEDS, AGORAPHOBIE, APPEL DU SAUVAGE, APPEL DU TONNEAU, BOURRE-PIF, INSTINCT DE SURVIE, TÊTE VIDE

Compétences au choix : armes de bourrin, chercher des noises, fouiller dans les poubelles, intimider, truc de mauviette

DEMI-ORQUE

FO minimum : 12 - INT naturelle maximum : 10, AD naturelle maximum : 11

Très bon odorat : peut flairer le sang ou le danger à 25m. Nyctalopie moyenne.

Restrictions :

- n'utilise pas la magie sauf sur arme ou protection enchantée
- n'utilise pas d'arbalète ou d'armes complexes
- n'utilise pas d'armure complète

EV initiale : 35

Compétences de naissance : SENTIR DES PIEDS, AGORAPHOBIE, INSTINCT DE SURVIE, TÊTE VIDE, CHERCHER DES NOISES

Compétences au choix : armes de bourrin, bourre-pif, fouiller dans les poubelles, intimider, truc de mauviette, tirer correctement, nager, escalader

GOBELIN

Aucun minimum requis. Et oui, le gobelin n'est jamais favorisé par la nature.

INT naturelle maximum : 10, CHA naturel maximum : 8, COU naturel maximum : 10, FO naturelle maximum : 9

Les armes longues à 1 main sont pour le gobelin des armes à 2 mains. Il ne peut utiliser à 1 main que les armes courtes comme les dagues ou des gourdins qu'il se fabrique. Tous les vêtements/protections sont 20% plus chers.

Excellent odorat : peut flairer le sang ou le danger à 50m. Bonne vue, nyctalopie totale.

Restrictions :

- n'utilise aucune forme de magie
- ne parle pas la langue
- transport de charge limité à 10 kilos

EV initiale : 20

AT/PRD initiales : le gobelin sait éviter les coups, le malus de PARADE relatif au matériel ne s'applique jamais

Compétences de naissance : ATTIRE LES MONSTRES, SENTIR DES PIEDS, AGORAPHOBIE, APPEL DU SAUVAGE, INSTINCT DU TRÉSOR, INSTINCT DE SURVIE, TÊTE VIDE, APPEL DES RENFORTS

Compétences au choix : escalader, bricoler du dimanche, désamorcer, forgeron

OGRE

FO minimum : 13 - INT naturelle maximum : 9, AD naturelle maximum : 11, CHA naturel maximum : 10

Très bon odorat : peut flairer le sang ou le danger à 50m. Tous les vêtements/protections sont 30% plus chers.

Restrictions :

- n'utilise pas d'armes compliquées à manier
- n'utilise aucune forme de magie
- n'utilise pas d'arc ou arbalète
- n'utilise pas d'armure supérieure à 2PR

EV initiale : 45

AT/PRD initiales : l'ogre est bourrin, il a +1 en ATTAQUE et -1 en PARADE en début de carrière

Compétences de naissance : SENTIR DES PIEDS, INSTINCT DE SURVIE, APPEL DU VENTRE, APPEL DU TONNEAU, TÊTE VIDE, ARMES DE BOURRIN, INTIMIDER

Compétences au choix : bourre-pif, fouiller dans les poubelles, truc de mauviette, langues des monstres, chercher des noises

SEMI-HOMME (UN GENRE DE HOBBIT)

COU minimum : 12, INT minimum : 10 - FO naturelle maximum : 10

Les armes longues à 1 main sont pour le semi-homme des armes à 2 mains. Il ne peut utiliser à 1 main que les armes courtes comme les dagues ou des gourdins qu'il se fabrique. Tous les vêtements/protections sont 20% plus chers.

Restrictions :

- n'utilise pas la magie sauf sur arme ou protection enchantée
- n'utilise pas d'arc ni d'arme à 2 mains
- n'utilise pas d'armure complète
- n'utilise pas d'armure supérieure à PR3 (sauf magique)

EV initiale : 25 (+1D4 par niveau)

Compétences de naissance : CUISTOT, INSTINCT DE SURVIE, APPEL DU TONNEAU, RESSEMBLE A RIEN, ATTIRE LES MONSTRES

Compétences au choix : fouiller dans les poubelles, appel des renforts, bricolo du dimanche, chouraver, frapper lâchement, fariboles, instinct du trésor, tirer correctement (au lance-pierre), mendier et pleurnicher

GNÔME DES FORÊTS DU NORD

AD minimum : 13, INT minimum : 10 - FO naturelle maximum : 8

Tous les vêtements/protections sont 50% plus chers (sur mesure). La plupart des armes sont trop lourdes. Le gnôme est contorsionniste, et roi de l'esquive. De part sa petite taille, il peut chevaucher n'importe quoi.

Restrictions :

- n'utilise pas la magie sauf sur arme ou protection enchantée
- armes autorisées : poignards, dagues, couteaux
- transport de charge limitée à 2 kilos
- n'utilise pas d'armure supérieure à PR2 (sauf magique)

EV initiale : 15 (+1D4 par niveau)

AT/PRD initiales : il est agile, il a +2 en ATTAQUE et -2 en PARADE en début de carrière — il peut esquiver les coups de manière permanente sans rater aucun assaut

Compétences de naissance : AMBIDEXTRIE, APPEL DES RENFORTS, INSTINCT DU TRÉSOR, CHOURAVER, CHEVAUCHER, DÉPLACEMENT SILENCIEUX

Compétences au choix : comprendre les animaux, désamorcer, escalader, jonglage et danse, serrurier, mendier et pleurnicher, nager

CHOIX D'UN MÉTIER

Note importante : Les attributs du métier s'ajoutent aux autres compétences et pré-requis du personnage de base, annulent ou remplacent d'éventuelles compétences conflictuelles. Prenez donc un cachet d'aspirine.

GUERRIER, GLADIATEUR (ORIGINES COMPATIBLES UNIQUEMENT)

FO et COU minimum : 12

Peut s'équiper de protections importantes dès le niveau 1.

Restriction :

- n'utilise pas la magie sauf sur arme ou protection enchantée

EV initiale : 35 (Humain, Barbare) ou valeur initiale +5 pour les autres origines

Peut choisir au niveau 1 d'échanger 1 point d'ATTAQUE avec 1 point de PARADE, ou inversement

Compétences héritées : BOURRE-PIF, ARMES DE BOURRIN

Compétences au choix : ambidextrie, intimider, chercher des noises, chevaucher, forgeron, truc de mauviette, tirer correctement

NINJA, ASSASSIN (ORIGINES COMPATIBLES UNIQUEMENT)

AD minimum : 13

Restriction :

- n'utilise pas d'armure supérieure à PR3 (sauf magique)

EV initiale : selon origine

Valeur ATTAQUE initiale : 11 (bonus AD compris) – Valeur PARADE initiale : 8

L'assassin est bien meilleur à l'attaque qu'à la parade

Compétences héritées : DÉPLACEMENT SILENCIEUX, FRAPPER LÂCHEMENT, TIRER CORRECTEMENT

Compétences au choix : ambidextrie, chercher des noises, chevaucher, escalader, ressemble à rien, nager, méfiance

VOLEUR (ORIGINES COMPATIBLES UNIQUEMENT)

AD minimum : 12

Restriction :

- n'utilise pas d'armure supérieure à PR3 (sauf magique)

EV initiale : selon origine

Compétences héritées : DÉPLACEMENT SILENCIEUX, CHOURAVER, APPEL DES RENFORTS, SERRURIER

Compétences au choix : frapper lâchement, arnaque et carambouille, désamorcer, escalader, ressemble à rien, fouiller dans les poubelles, méfiance

PRÊTRE (ORIGINES COMPATIBLES UNIQUEMENT)

CHA minimum : 12

Le prêtre reçoit les restrictions et avantages relatifs au dieu choisi.

Peut faire appel aux prodiges des dieux. Peut choisir une affiliation à un dieu ou démon. Peut faire une cure (payante) pour gagner des points astraux.

Restrictions :

- doit utiliser les armes et protections autorisées par le dieu ou démon affilié
- doit se plier aux règles de vie relatives au dieu ou démon affilié

EV initiale : selon origine

EA "karmique" initiale : 20

Au passage de niveau, choisit d'augmenter l'énergie vitale OU l'énergie astrale karmique (ID6)

Compétences héritées : RÉCUPÉRATION, MÉFIANCE

Compétences au choix : arnaque et carambouille, cuistot, chevaucher, fariboles, premiers soins, radin, runes bizarres

MAGE, SORCIER (ORIGINES COMPATIBLES UNIQUEMENT)

INT minimum : 12

Aptitudes à la magie : peut lancer tous les sortilèges. Peut choisir une spécialité magique ou une affiliation à un dieu ou démon. Peut faire une cure (payante) pour gagner des points astraux. Peut utiliser un bâton magique. Peut pratiquer des invocations ou enchanter des objets.

Restrictions :

- ne peut utiliser autre chose que : bâton, poignard, dague, gourdin comme arme de combat rapproché
- n'utilise pas les arcs ou arbalètes
- n'utilise pas les boucliers
- transport de charge limitée à 10 kilos (ou moins selon race)
- n'utilise pas d'armure supérieure à PR2 (sauf magique)

EV initiale : 20 (humain) ou EV initiale -30% (autres races)

EA initiale (mana) : 30 (+ID6 par niveau)

Au passage de niveau, choisit d'augmenter l'énergie vitale OU l'énergie astrale (ID6)

Compétences héritées : RÉCUPÉRATION, RUNES BIZARRES

Compétences au choix : langues des monstres, appel des renforts, fariboles, chevaucher, premiers soins

PALADIN (ORIGINES COMPATIBLES UNIQUEMENT)

CHA minimum : 11, COU minimum : 12, FO minimum : 9, INT minimum : 10

Restrictions/avantages :

- liées au dieu auquel le paladin a voué son âme (voir fiches descriptive pour chaque dieu)
- doit posséder une relique du dieu en question pour utiliser ses pouvoirs (sinon, il ne sera qu'un aspirant paladin)

EV initiale : 32 (Humain) ou valeur initiale +2 pour les autres origines

EA "karmique" initiale : 10

Au passage de niveau, choisit d'augmenter l'énergie vitale (ID6) OU l'énergie astrale karmique (ID4)

Compétences héritées : CHEVAUCHER, RÉCUPÉRATION

Compétences au choix : armes de bourrin, chercher des noises, intimider, fariboles, premiers soins

RANGER (ORIGINES COMPATIBLES UNIQUEMENT)

AD minimum : 10, CHA minimum : 10

Restriction :

- n'utilise pas d'armure supérieure à PR4 (sauf magique ou "spécial voleur/ranger")

EV initiale : selon origine

Compétences héritées : DÉPLACEMENT SILENCIEUX, CHEVAUCHER, PISTER, NAGER

En raison de sa polyvalence, au niveau 1 le Ranger peut choisir de soustraire 1 point d'une CARAC pour l'ajouter à une autre (INT, CHA, COU, FO, AD)

Compétences au choix : tirer correctement, désamorcer, escalader, méfiance, ambidextrie, bricolo du dimanche, comprendre les animaux, premiers soins

MÉNESTREL (ORIGINES COMPATIBLES UNIQUEMENT)

AD minimum : 11, CHA minimum : 12

Restrictions :

- n'utilise pas d'armure supérieure à PR2 (sauf magique)
- ne peut utiliser autre chose que : bâton, poignard, dague, gourdin comme arme de combat rapproché
- n'utilise pas de bouclier ni d'arbalète

EV initiale : selon origine

Compétences héritées : CHEVAUCHER, ATTIRE LES MONSTRES, FARIBOLES, NAÏVETÉ TOUCHANTE, JONGLAGE ET DANSE

Compétences au choix : tirer correctement, méfiance, premiers soins, runes bizarres, mendier et pleurnicher

PIRATE (ORIGINES COMPATIBLES UNIQUEMENT)

AD minimum : II, COU minimum : II

Restrictions :

- n'utilise pas d'armure supérieure à PR3 (sauf magique)
- un pirate reste un pirate : il ne peut changer de métier
- ne peut utiliser d'arme à 2 mains

EV initiale : selon origine

Compétences héritées : CHOURAVER, APPEL DES RENFORTS, APPEL DU TONNEAU, ARNAQUE ET CARAMBOUILLE, ESCALADER, NAGER

Compétences au choix : tirer correctement, instinct du trésor, mendier et pleurnicher, méfiance, fouiller dans les poubelles

MARCHAND (ORIGINES COMPATIBLES UNIQUEMENT)

INT minimum : I2, CHA minimum : II

Restrictions :

- n'utilise pas d'armure supérieure à PR3 (sauf magique)
- ne peut utiliser d'arme à 2 mains

EV initiale : selon origine

En raison de son érudition, au niveau I le marchand doit retirer 1 point à l'attaque ou à la parade, qu'il pourra ajouter au choix à l'intelligence ou au charisme

Au niveau I, le marchand possède une charrette, un cheval et une « maison en village paumé » (à situer sur la carte)

Compétences héritées : APPEL DES RENFORTS, FARIBOLES, ARNAQUE ET CARAMBOUILLE, MÉFIANCE, RUNES BIZARRES

Compétences au choix : cuistot, instinct du trésor, forgeron, chevaucher

INGÉNIEUR (ORIGINES COMPATIBLES UNIQUEMENT)

AD minimum : II

Restrictions :

- n'utilise pas d'armure supérieure à PR3 (sauf magique)
- ne peut utiliser d'arme à 2 mains

EV initiale : selon origine

En raison de sa spécialisation, au niveau I l'ingénieur doit retirer 1 point à l'attaque ou à la parade, qu'il pourra ajouter au choix à l'intelligence ou à l'adresse

Au niveau I, l'ingénieur commence toujours sa carrière avec un marteau, une scie, un tournevis et 20 m de ficelle

Compétences héritées : BRICOLO DU DIMANCHE, RESSEMBLE A RIEN, SERRURIER, FORGERON, DÉSAMORCER

Compétences au choix : cuistot, premiers soins, nager, chevaucher, appel des renforts

BOURGEOIS, NOBLE (ORIGINES COMPATIBLES UNIQUEMENT)

INT minimum : IO, CHA minimum : II

Restrictions :

- aucune restriction particulière, car le noble pense qu'il peut tout faire — ce qui est faux bien sûr
- non, le noble ne peut choisir aucun autre métier que noble, même à haut niveau !

EV initiale : selon origine

Au niveau I, le noble peut tirer une deuxième fois sa fortune et ajouter les pièces d'or à son pécule de base. Il possède également une « maison de ville moyenne » (à situer sur la carte dans une ville) ainsi qu'un cheval.

AT et PRD d'origine : 7 / 9

Compétences héritées : ATTIRE LES MONSTRES, APPEL DES RENFORTS, CHEVAUCHER, PÉNIBLE

Compétences au choix : nager, arnaque et carambouille, jonglage et danse, méfiance, runes bizarres